ATARI®
HOME COMPUTER

Home Computer ATARI:

utili, creativi, divertenti.

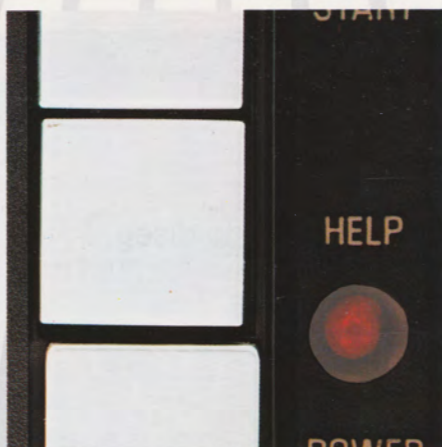
Nuovi Home Computer ATARI. Siete invitati a fare subito un test di intelligenza e creatività.

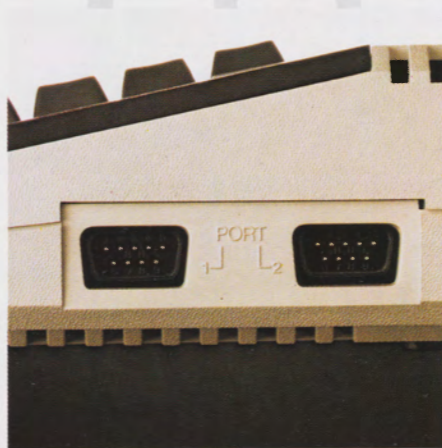
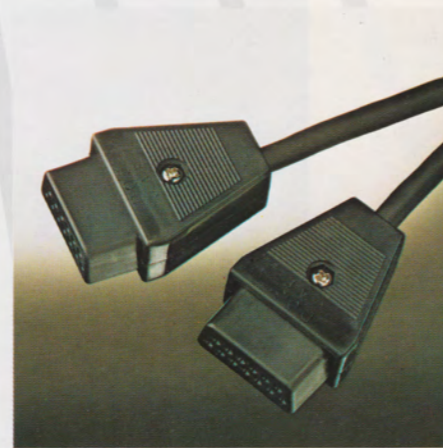
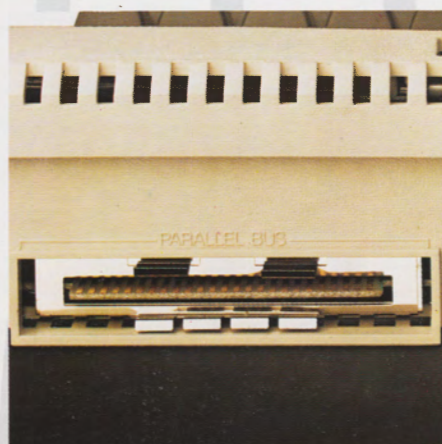
Bisogna provarli i nuovi Home Computer ATARI per scoprire fino in fondo cosa significa "intelligenza attiva". Un'intelligenza pari alla vostra creatività, alla quale si adattano con la prontezza e la duttilità di chi oltre alla tecnologia possiede anche la "fantasia". Forse è difficile parlare di fantasia per un computer, ma come definire allora questa possibilità di seguirvi quando disegnate, suonate, scrivete, create, dandovi la chiave per aprire quel mondo di fanta/scienza che è la vostra intelligenza?

Bisogna provarli i nuovi Home Computer ATARI quando per esempio con il programma ATARI Touch Tablet vi permettono di disegnare direttamente sullo schermo, mettendovi a disposizione ben 128 colori ed infinite combinazioni grafiche ed effetti speciali, con inoltre la possibilità di modificare, correggere ed infine memorizzare. Vi sorprenderete scoprendo fino in fondo quanto d'artista c'è in voi.

Bisogna provarli i nuovi Home Computer ATARI quando per esempio con il programma di word-processing ATARIWRITER vi aiuta a scrivere un racconto, una storia e - perchè no? - un romanzo completo ed avvincente. Sapevate di essere un grande scrittore?
O pensavate invece di dedicarvi alla regia? Ecco allora MOVIE MAKER prendervi la mano e creare sotto i vostri occhi la più affascinante delle animazioni: quella da voi programmata.

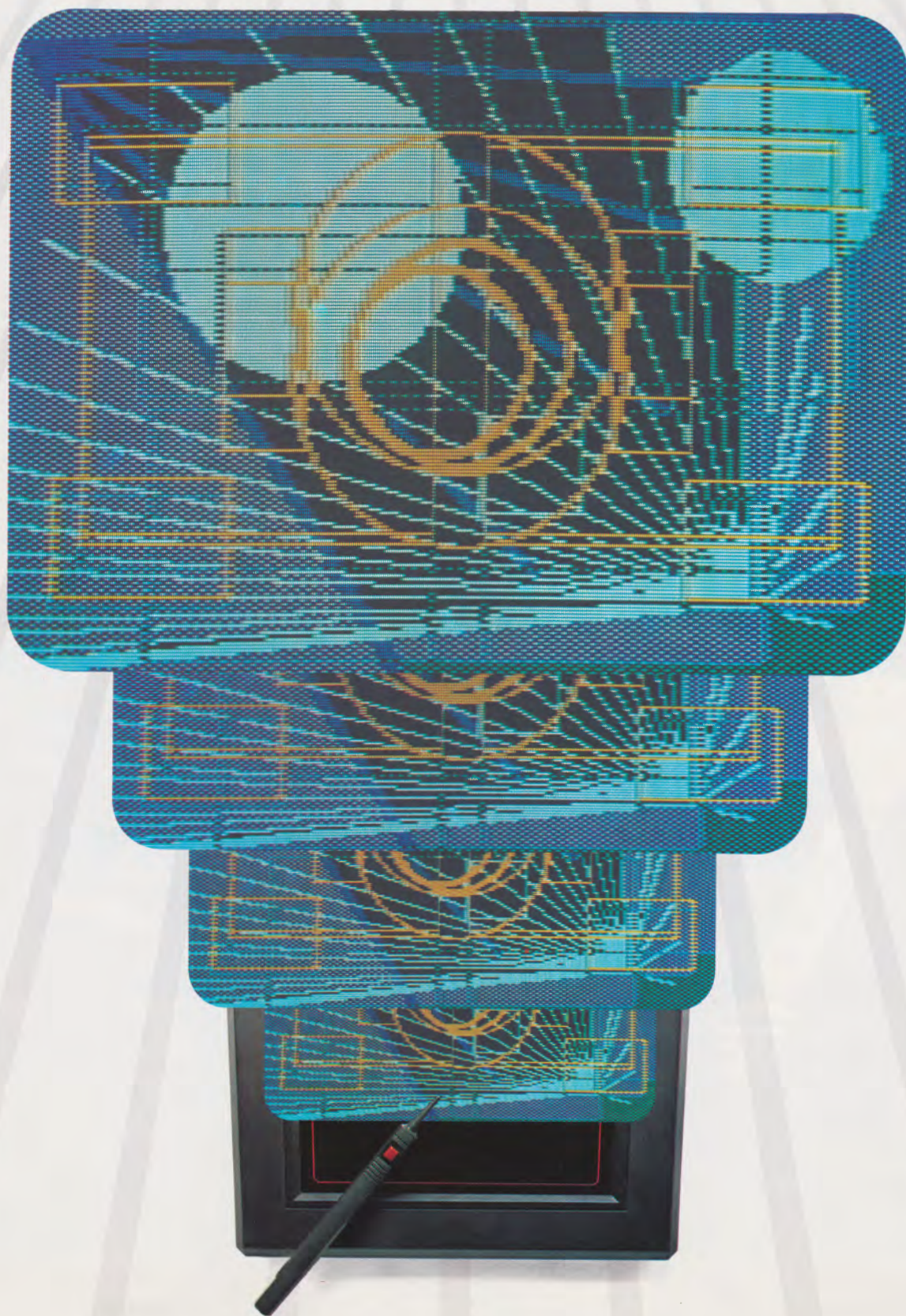
Facili, duttili, completi di programmi aggiuntivi i nuovi Home Computer ATARI. Già predisposti per essere immediatamente collegati al vostro televisore, per provarli subito, per scoprire fino in fondo "l'intelligenza attiva" e la creatività di un computer dell'ultima generazione.
Bisogna provarli... è difficile raccontarli.

Atari, il computer nato per essere facile e versatile.

Tasto HELP, per chiedere aiuto in caso di difficoltà.

Tasto CONTROL, una maggiore versatilità per l'utilizzo dei vostri programmi.

Prese per il facile inserimento dei connettori.

Connettori per collegare l'Home Computer con le periferiche.

Attacco speciale per l'applicazione del modulo di espansione della memoria.

BASIC, il linguaggio di programmazione usato da ATARI.

Libera la tua fantasia...

e sei subito artista.

Home Computer 800 XL. Un'ottima scelta, per grandi prestazioni.

Ecco l'incredibile potenzialità dell'Home Computer ATARI 800 XL un efficientissimo ed intelligentissimo partner per tutte le vostre esigenze.
Tastiera completa e tasto HELP come tutti i nuovi Home Computer ATARI, l'800 XL è munito di una serie di caratteri internazionali, di un programma di auto-controllo e tante altre cose ancora.

Con la sua potenza di memoria potrete ottenere una gamma pressochè inesauribile di divertenti immagini grafiche e suoni, oltre che, naturalmente, la possibilità di programmare il linguaggio BASIC già incorporato.
Ma quello che forse più vi interessa è stimolare la vostra creatività personale.

Ecco allora il programma PAINT che consente di produrre delle opere d'arte, naturalmente a colori.
Se invece desiderate un perfetto partner, ecco l'ATARI 800 XL mettervi in grado di archiviare le vostre pratiche su dischetti (floppy disks) utilizzando il programma L'ARCHIVIATUTTO.

Il vostro ATARI 800 XL può anche essere un efficiente strumento d'affari.
Basta usare il programma I CONTI DI CASA e tutti i problemi di contabilità domestica sono risolti.
E poi l'elaborazione dei testi! ATARI 800 XL vi offre la più ampia capacità di memorizzazione di dati, grazie al nuovo programma ATARIWRITER, il lettore di dischetti e la stampante. Una meraviglia insomma! Con la possibilità di usufruire di altri tipi di linguaggi, di programmazione più avanzati quali il MICROSOFT BASIC II e di estendere maggiormente le vostre possibilità creative.

E se in futuro vorrete aggiungere al vostro computer altre unità periferiche più potenti potrete farlo, perchè l'ATARI 800 XL è predisposto con uno speciale dispositivo di allacciamento.
ATARI 800 XL, veramente il massimo per un Home Computer.

DATI TECNICI

MEMORIA: *64K RAM (Random Access Memory); 24K ROM (sistema operativo più linguaggio di programmazione ATARI BASIC).*
TASTIERA: *design solido e compatto; 62 tasti comprendenti un apposito tasto HELP e 4 tasti per funzioni speciali; caratteri internazionali; 29 tasti semigrafici.*
CPU: *microprocessore 6502C; clock 1,79 MHz*
CIRCUITI INTEGRATI SPECIALI ATARI: *circuiti integrati personalizzati: GTIA, POKEY, ANTIC, per il controllo della grafica, suono, colori e della generazione dell'immagine video.*
CAPACITÀ DI PROGRAMMAZIONE: *linguaggio di programmazione ATARI BASIC incorporato; tasto HELP (fornisce ulteriori informazioni ed una lista delle prestazioni); compatibilità del software (funziona con tutti i programmi disponibili per gli Home Computer ATARI).*
DISPLAY: *11 tipi di grafici; 256 colori (128 colori che appaiono contemporaneamente); massima risoluzione grafica: 320x192 punti; 5 tipi di testo; visualizzazione del testo: 40 colonne x 24 righe.*
SONORO: *4 canali sonori indipendenti; gamma di 3,5 ottave.*
INGRESSO/USCITA: *alloggiamento per la cartuccia del software; l'espandibilità (bus esterno, processore per espansione della memoria e allacciamento di nuove unità periferiche aggiuntive); uscita per il televisore; 2 ingressi/uscite per comandi a cloche, Touch Tablet e periferiche; connettore ingresso e uscita (i/o).*
Sono inclusi nella fornitura:
- *manuale per l'utente* • *manuale del linguaggio di programmazione ATARI BASIC* • *cavo di allacciamento TV*
- *trasformatore di alimentazione.*

800 XL
ATARI 800XL
RESET
OPTION
SELECT
START
HELP
POWER

Home Computer 600 XL. Il piccolo computer dalle grandi prestazioni.

Ogni vostra esigenza, ogni vostro desiderio, trova la giusta soluzione con l'Home Computer ATARI 600 XL (disponibile prossimamente). Si fa presto a dire Home Computer, cioè una struttura intelligente capace di garantire con semplicità e precisione ogni vostra richiesta. Guardiamolo più da vicino. È munito di una tastiera completa che rende facile e precisa ogni operazione, con la possibilità, fra l'altro, di selezionare i caratteri internazionali nel caso vogliate lavorare in francese, in tedesco, in spagnolo o in altre lingue europee.

Poi, se volete, potete selezionare i caratteri grafici e impostare diagrammi, tavole e molti altri segni che interpretati, facilitano e rendono più divertenti i vostri lavori sullo schermo. Un semplice dispositivo di allacciamento permette di collegare l'ATARI 600 XL al vostro televisore e di essere così subito pronto per essere usato in tutte le sue molteplici funzioni.

Premete il tasto HELP e riceverete tutte le informazioni di base utili per procedere nel programma. Ecco cosa significa semplicità e prontezza nell'uso di un computer da parte di giovani e adulti. Ma si può andare ben oltre! Volete, ad esempio, imparare a programmare un computer? Ebbene, il linguaggio di programmazione ATARI BASIC incorporato vi permette di usufruire del vostro ATARI 600 XL, compresi naturalmente i 256 colori e 4 differenti voci sonore.

Non era questo che chiedevate ad un Home Computer? Ma naturalmente non è necessario saper programmare. Il vostro ATARI 600 XL vi mette a disposizione tutti i programmi che corrispondono alle vostre esigenze. Può addirittura trasformarsi in un sistema completo di elaborazione testi, utilizzando il nuovissimo programma di video-scrittura, una stampante e un registratore. E in più l'ATARI 600 XL è il sistema più facile per imparare divertendosi con i più aggiornati sistemi didattici. Prestazioni dunque strepitose, con i suoi 16 K di memoria RAM (Random Access Memory) e divertimento assicurato con i videogiochi ATARI. Ma se ancora non vi bastasse, il vostro ATARI 600 XL può essere ampliato con una unità di memoria aggiuntiva fino a 64 K RAM.

DATI TECNICI

MEMORIA: *16K RAM (espandibile a 64K con un modulo di espansione 1064K); 24K ROM (sistema operativo più linguaggio di programmazione ATARI BASIC).*
TASTIERA: *design solido e compatto; 62 tasti comprendenti un apposito tasto HELP e 4 tasti per funzioni speciali; caratteri internazionali; 29 tasti semigrafici.*
CPU: *microprocessore 6502C; clock 1,79 MHz*
CIRCUITI INTEGRATI SPECIALI ATARI: *circuiti integrati personalizzati: GTIA, POKEY, ANTIC, per il controllo della grafica, suono, colori e della generazione dell'immagine video.*
CAPACITÀ DI PROGRAMMAZIONE: *linguaggio di programmazione ATARI BASIC incorporato; tasto HELP (fornisce ulteriori informazioni ed una lista delle prestazioni); compatibilità del software (funziona con tutti i programmi disponibili per gli Home Computer ATARI).*
DISPLAY: *11 tipi di grafici; 256 colori (128 colori che appaiono contemporaneamente); massima risoluzione grafica: 320x192 punti; 5 tipi di testo; visualizzazione del testo: 40 colonne x 24 righe.*
SONORO: *4 canali sonori indipendenti; gamma di 3,5 ottave.*
INGRESSO/USCITA: *alloggiamento per la cartuccia del software; l'espandibilità (bus esterno processore per espansione della memoria e allacciamento di nuove unità periferiche aggiuntive); uscita per il televisore; 2 ingressi/uscite per comandi a cloche, Touch Tablet e periferiche; connettore ingresso e uscita (i/o).*
Sono inclusi nella fornitura:
- *manuale per l'utente*
- *manuale del linguaggio di programmazione ATARI BASIC*
- *cavo di allacciamento TV*
- *trasformatore di alimentazione.*

600 XL
ATARI 600 XL
RESET
OPTION
SELECT
START
HELP
POWER

Stampanti, registratore,

Stampante a colori ATARI 1020.

Le particolarità della stampante a colori ATARI 1020 sono i grafici ed i testi a quattro colori. È l'ideale per creare diagrammi e persino disegni artistici; inoltre vi propone alcuni programmi con i quali potrete prima impostare i grafici sullo schermo e poi tracciarli direttamente su carta, utilizzando un Home Computer ATARI con il Joystick.

Stampante ATARI 1027, "Letter Quality".

La stampante ATARI 1027 può scrivere e impostare intere lettere come una perfetta macchina da scrivere elettrica e si presta in modo particolare ad essere utilizzata con il programma di elaborazione dei testi ATARIWRITER. Essendo predisposta per l'inserimento di fogli singoli, vi permette di scrivere sulla vostra carta da lettera intestata.

Registratore di programmi ATARI 1010.

Il registratore di programmi ATARI 1010 utilizza cassette economiche per la registrazione dei testi, dei programmi e di altre informazioni.

Potrete inoltre usufruire di un'ampia gamma di programmi ATARI su cassetta, quali per esempio, Invito alla Programmazione, che comprendono alcune istruzioni sonore registrate per rafforzare il vostro livello di apprendimento.

lettore dischetti, accessori.

Disk Drive ATARI 1050.

Allacciando al vostro Home Computer ATARI un Disk Drive come l'ATARI 1050 a doppia densità, potrete ottenere un più rapido e comodo accesso a tutti i dati. Memorizzate i testi, dati o programmi sui dischetti (floppy disks) compatti e maneggevoli delle dimensioni di 13 cm. circa.
Ogni dischetto può memorizzare fino a 127 K bytes di informazioni (cioè il corrispondente di 100 pagine).

E potrete accedere a tali informazioni velocemente, in quanto il Disk Drive ATARI 1050 sa trovare qualsiasi dato in una frazione di secondo... Inoltre con il Disk Drive ATARI 1050 potrete usufruire dei tanti programmi su dischetti disponibili per gli Home Computer ATARI.

ATARI Joystick e Super Joystick.

Spesso imitate, ma mai superate in prezzo e qualità, le classiche leve direzionali ATARI vi procureranno grandi emozioni.

Sia tali leve che il Joystick si allacciano facilmente al vostro Home Computer ATARI e vi trasportano nel mondo dei più sfrenati divertimenti.

ATARI Trak-Ball.

La nuova pallina segna-traettoria del vostro Home Computer ATARI permette di manovrare in modo divertente ogni video-gioco ATARI che si può comandare con il Joystick.

Utilizzatela con CENTIPEDE, MISSILE COMMAND, GALAXIAN ed altri giochi ancora. Sfruttate a casa vostra questa ultimissima novità nel campo dei divertimenti.

DATI TECNICI

STAMPANTE ATARI 1020.
TIPO: Plotter/stampante a colori. FORMATO: 10 caratteri per pollice (misure standard di 64 caratteri). VELOCITÀ DI STAMPA: 10 caratteri al secondo (modello da 10 CPI). TIPO DI CARTA: carta in rotoli standard (larghezza: 40 colonne). CARATTERISTICHE ADDIZIONALI: testina stampante a 4 colori: stampa e traccia diagrammi verticalmente e orizzontalmente; programma su cassetta per tracciare direttamente sulla stampante utilizzando il Joystick; 6 tipi di programmi grafici.
Sono inclusi nella fornitura: • *manuale per l'utente* • *cavo di collegamento* • *trasformatore di alimentazione* • *2 penne di ciascuno dei seguenti colori: rosso, blu, verde e nero* • *software su cassetta* • *manuale di istruzioni del software.*

STAMPANTE ATARI 1027.
TIPO: letter quality (caratteri: Prestige Elite 12, come quello della macchina da scrivere). FORMATO: 12 caratteri per pollice (80 colonne). VELOCITÀ DI STAMPA: 20 caratteri al secondo. TIPO DI CARTA: fogli singoli o rotoli. CARATTERISTICHE ADDIZIONALI: possibilità di stampa bidirezionale; capacità di sottolineatura.
Sono inclusi nella fornitura: • *manuale per l'utente* • *rullo di inchiostro* • *cavo di collegamento* • *trasformatore di alimentazione.*

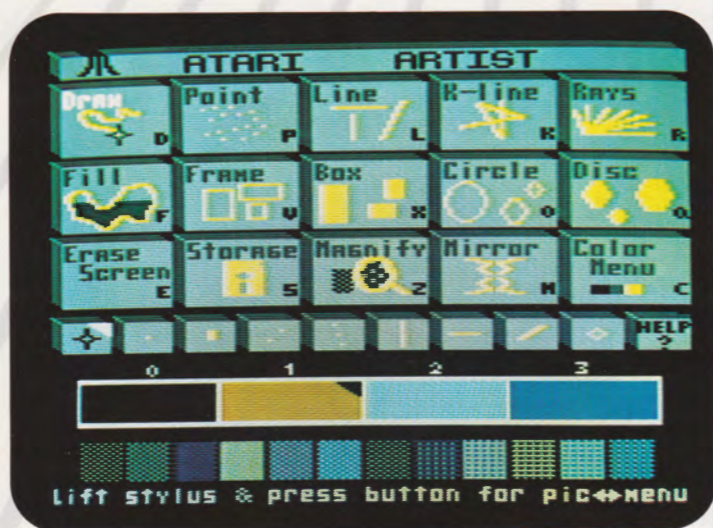
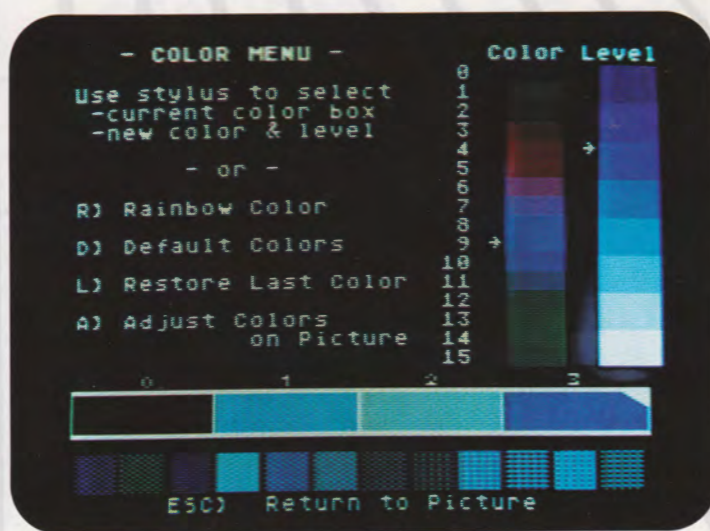
REGISTRATORE ATARI 1010.
VELOCITÀ DI TRASMISSIONE DEI DATI: 600 Bits al secondo. CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE DEI DATI: 100 K Bytes di memorizzazione su ogni cassetta di 60 minuti. CONFIGURAZIONE DELLE PISTE: 4 piste (audio), 2 canali (digitali). CARATTERISTICHE SPECIALI: controllo automatico del volume di registrazione e di riascolto del suono; contatore a 3 cifre; sistema incorporato per evitare la cancellazione accidentale della registrazione; interruzione automatica alla fine di ogni programma.
Sono inclusi nella fortitura • *manuale per l'utente* • *cavo di collegamento* • *trasformatore di alimentazione.*

DISK DRIVE ATARI 1050 (Lettore di dischetti).
LOGICA DI CONTROLLO: microprocessore 6507 e ROM incorporati per la gestione automatica dei dati. FORMATO DEI DISCHETTI: circa 13 cm. doppia densità, singola faccia. CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE DEI DATI: 127 K Bytes (il corrispondente di 100 pagine circa) di informazioni su ogni dischetto. CARATTERISTICHE SPECIALI: selezione automatica di singola densità speciale; indicatore di "dischetto impegnato". Ad uno Home Computer ATARI si possono collegare sino a 4 unità Disk Drive.
Sono inclusi nella fornitura: • *manuale per l'utente* • *floppy disk DOS II** • *guida introduttiva al DOS II** • *manuale di riferimento al DOS II** • *cavo di collegamento* • *trasformatore di alimentazione.*

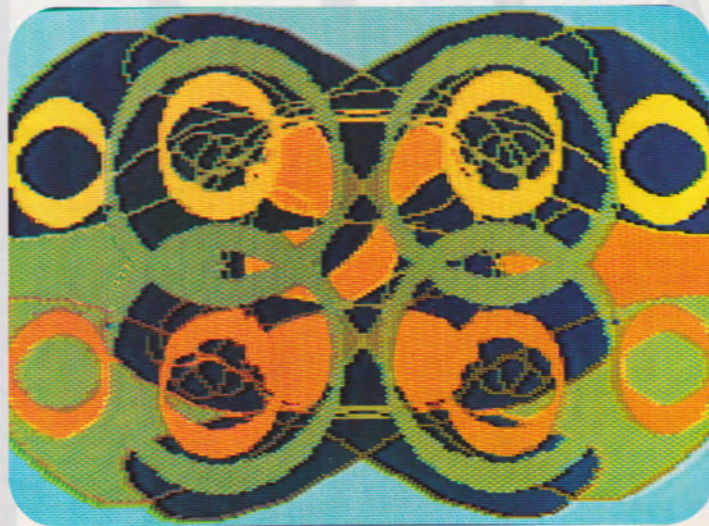
Le caratteristiche della densità speciale sono attuate dal DOS III, disponibile dal luglio 1984.

Per la vostra creatività: ATARI Touch Tablet, la tavoletta grafica.

Create disegni, tracciate diagrammi, scrivete frasi o inventate addirittura nuove forme d'arte. Con la tavoletta grafica ATARI avete a portata di mano tutta la capacità grafica di cui dispone il vostro computer. Basta appoggiare la penna alla superficie della tavoletta grafica per creare qualsiasi disegno o grafico che desiderate, proprio sullo schermo del vostro televisore.

È una scelta ideale per ragazzi creativi, per aspiranti artisti o per chiunque desideri realizzare semplicemente figure e disegni con il proprio computer.

Menù per la scelta della grafica

Menù per la scelta dei colori

Esempio di disegno realistico a colori

Esempio di disegno astratto a colori

Il Software ATARI.

Con l'Home Computer ATARI potrete realizzare i programmi che soddisfino i vostri desideri e le vostre necessità.
Non tentate di reinventare la ruota poichè esistono già programmi pronti per una quantità incredibile di applicazioni.
L'utilizzazione di tali programmi vi farà risparmiare tempo e fatica.
Nelle pagine seguenti potrete scegliere l'offerta di programmi per l'Home Computer ATARI.
Programmi registrati su diversi tipi di supporto.
Vi proponiamo tre tipi di supporti:

Cartucce di programmazione

Cassette di programmazione

Dischetto di programmazione (floppy disk)

Cartucce di programmazione
Le cartucce di programmazione sono blocchi in cui un intero programma viene immagazzinato in una memoria non modificabile. Questo tipo di memoria viene chiamato ROM (memoria di sola lettura). Il blocco viene inserito nell'apertura sulla parte superiore del computer ATARI. Dopo avere inserito la cartuccia si può avviare il programma. È il modo più semplice per immettere un programma in un computer. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che non vi è necessità di ricorrere ad altre apparecchiature per l'utilizzazione di tale cartuccia.
Queste cartucce di facile uso offrono programmi per video-giochi, ma sono anche disponibili linguaggi di programmazione e, per esempio, elaboratori di testi.

Cassette di programmazione
Sono normali musicassette, ma invece della musica vi è registrato un programma per l'Home Computer ATARI. Lo potete anche ascoltare: inserendo la cassetta in un normale registratore a cassette si udrà una serie di suoni modulati. L'insieme dei toni alti e bassi forma il programma. Su di un nastro da 60 minuti possono essere immagazzinati dati per 100 K Byte. Pertanto una cassetta può offrire programmi di notevole lunghezza. Ma una cassetta di programmazione offre altre possibilità. Alcune cassette ATARI sono anche dotate di colonna sonora con informazioni orali, la qual cosa potrà risultare utile per esempio come supporto alla esecuzione della programmazione o per apprendere una lingua straniera. La parola appare sullo schermo, voi la ripetete e ascoltate la voce registrata sul nastro per rendervi conto se l'avete pronunciata bene o no. Ecco il grosso vantaggio delle cassette ATARI! Potrete anche registrare dati per vostro conto sul nastro. Esistono programmi che utilizzano questa prerogativa, per esempio per memorizzare nomi, indirizzi e altri dati. In una cassetta potrete inoltre memorizzare programmi elaborati da voi stessi.

Dischetto di programmazione (floppy disk)
Un dischetto non è altro che un piccolo disco di circa 13 cm. di diametro protetto da una custodia quadrata. Su di un dischetto potrete memorizzare e richiamare programmi e dati, come con una cassetta, ma il procedimento è molto più rapido. La maggior parte dei programmi può essere immessa in un computer in pochi secondi. Vedere per credere. Al confronto un registratore di programmi lavora a tempo di lumaca nonostante tutte le possibilità di cui dispone. Un solo dischetto può contenere diversi programmi ATARI.
Per utilizzare il dischetto è necessario ricorrere al Disk Drive 1050 ATARI. Ciò rappresenta un ottimo investimento, poichè la velocità di immissione dei programmi nel computer e di registrazione sul dischetto di programmi di vostra elaborazione o di dati, è stupefacente. Inoltre, la quantità di dati che possono essere memorizzati su un dischetto è notevole, per fare un esempio, ha la capienza di 100 pagine formato UNI fittamente dattiloscritte. Una capienza notevole. Potrete inoltre collegare fino a 4 Disks Drive all'Home Computer ATARI.

Cartuccia

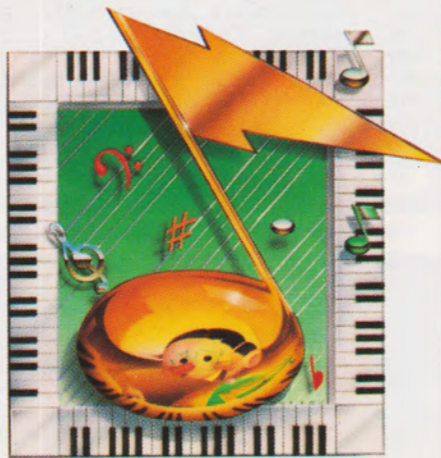
Cassetta

Dischetto

Sviluppate e coltivate il vostro talento.

Potrete costantemente ampliare ed aggiornare le vostre conoscenze con i programmi per lo sviluppo personale che vi permetteranno di esplorare nuovi settori, di sviluppare e migliorare le vostre capacità individuali secondo le vostre esigenze.

PAINT (Dipingi!).
Trasformate il vostro computer in uno strumento artistico: con il programma PAINT potrete creare le più svariate ed interessanti immagini visive. Scegliete i colori ed i motivi disponibili sullo schermo ed usate il Joystick come un pennello! Potrete tracciare cerchi, linee e rettangoli a vostro piacimento e riempire qualsiasi spazio con colori o disegni di ogni tipo. È anche possibile registrare i vostri "dipinti" su dischetti per poi rivederli in un secondo tempo.

Dischetto DK 5048
Necessario: 48 K RAM, Joystick e Disk Drive.
(Disponibile solo in inglese)

ATARI MUSIC I e II.
Ecco il modo migliore per imparare a leggere la musica. ATARI MUSIC I vi insegnerà a leggere le note ed intere o mezze battute musicali. ATARI MUSIC II vi illustrerà le principali chiavi e scale musicali. Entrambi i programmi utilizzano le capacità di visualizzazione e sonorizzazione del vostro Home Computer ATARI offrendovi la possibilità di seguire lezioni auto-didattiche, esempi pratici e piacevoli video-giochi per verificare il livello di apprendimento da voi acquisito. Questo gioco è indicato per tutti gli utenti di età superiore agli 8 anni. (Disponibile solo in inglese)

ATARI MUSIC I:

Cassetta TX9028

Dischetto AX2020

Necessario: 16 K RAM per programma su cassetta e 24 K RAM per programma su dischetto. Joystick, registratore di programmi o Disk Drive.

ATARI MUSIC II:

 Cassetta TX9031

Dischetto AX2021

Necessario: 16 K RAM per programma su cassetta e 24 K RAM per programma su dischetto. Joystick, registratore di programmi o Disk Drive.

VIDEO EASEL.
Trasformate il vostro computer in un caleidoscopio che produce tante vivaci immagini colorate. Osservate come i vostri disegni si espandono, si scompongono e formano nuove configurazioni. Modificate queste immagini creandone una gamma di infinite varietà. Con il programma VIDEO EASEL potrete dipingere in continuazione schemi preprogrammati ed inoltre divertirvi con "Life", un gioco di scoperte ed esplorazioni.

Cassetta CXL 4005
Necessario: 8 K RAM, Joystick.
(Disponibile solo in inglese)

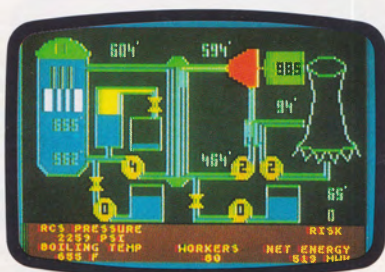
Per imparare divertendosi.

I grafici a colori, le piacevoli melodie e le immagini attraenti fanno tutti parte dei programmi didattici ATARI per i bimbi in età scolare e pre-scolare. Grazie ad essi diventa divertente imparare a leggere e ad apprendere i concetti preparatori alla matematica. I bambini, credendo di giocare, apprenderanno tante nuove nozioni.

INVITO ALLA PROGRAMMAZIONE
La voce registrata che potrete seguire sul relativo testo e la serie di quiz che potete porvi voi stessi, trasformano questa proposta ATARI in uno dei modi più divertenti e gratificanti per apprendere il linguaggio di programmazione ATARI BASIC. È adatto a ragazzi di età superiore ai 10 anni.

Cassetta
Disponibile da luglio.
Necessario: registratore di programmi, 8 K RAM.

STATI E CAPITALI D'EUROPA
Osservate il vostro computer tracciare i grafici di regioni e di stati e tali immagini si fisseranno molto più facilmente nella vostra mente. Una volta che saprete riconoscere la forma geografica di uno stato, potrete cercare di identificarne la capitale. Il programma STATI E CAPITALI D'EUROPA è adatto a ragazzi di età superiore ai 10 anni.

Cassetta
Disponibile da luglio.
Necessario: 16 K RAM, registratore di programmi.

SCRAM
Imparate a conoscere il funzionamento di una centrale nucleare. Il vostro Home Computer ATARI simula le operazioni della centrale ponendovi all'interno della zona di controllo. Affrontate le situazioni problematiche e soprattutto cercate di prevenire possibili inconvenienti che provocherebbero una catastrofe. SCRAM è un programma coinvolgente ed allo stesso tempo didattico, adatto a ragazzi di età superiore ai 12 anni.

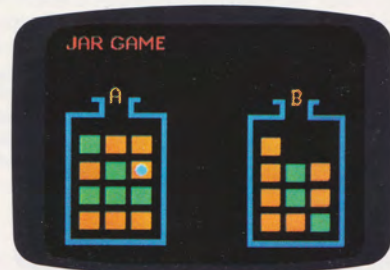
Cassetta
Necessario: 24 K RAM, Joystick e registratore di programmi.

ATARI LAB
È nelle notti più calde che i grilli friniscono più in fretta? Quanto ci impiega un cubetto di ghiaccio a raffreddare la vostra bibita? Quand'è che si forma la nebbia in una massa d'aria? Sono soltanto alcune delle scoperte che farete sul mondo che vi circonda con questo eccezionale programma scientifico sviluppato dal Dickinson College per la ATARI Learning Systems. Un'utile guida per lo sperimentatore densa di affascinanti progetti e teorie scientifiche, presentata in stile cordiale e colloquiale.

Cartuccia
(Disponibile solo in inglese).
Necessario: 16 K RAM.
N° AED 80013.

CARA CARAMELLA / CAOS
Il computer ti mostra due bicchieri pieni di caramelle. Devi individuare il bicchiere che ne contiene di più. Poi, nel bicchiere che hai scelto, volerà rapidissima una mosca e tu devi fare in modo che si posi sulle caramelle. Quante più ne contiene il bicchiere, tanto più è probabile che questo ti riesca.

Cassetta
Disponibile da Autunno 1984.
Necessario: registratore di programmi.

CAOS
Agendo sull'apposito tasto il computer ti mostra, in un riquadro, segni diversi e di diverso colore. Ti da poi l'incarico di raggruppare tutti i segni di forma uguale oppure tutti i segni di forma e colore uguale. Prova a raggruppare quanti più segni ti è possibile ma fai attenzione... il computer modificherà continuamente le proprie istruzioni.

AFFRETTATI / CAPOVOLTO
Un altro bellissimo programma studiato per imparare l'aritmetica divertendosi. Questo programma comprende due giochi di aritmetica per bambini a partire da quattro anni.

Cassetta
Disponibile da Autunno 1984.
Necessario: registratore di programmi.

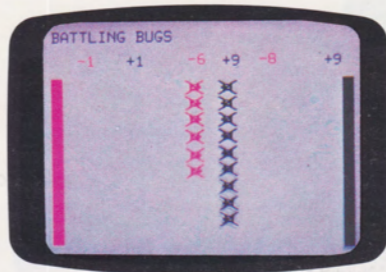
AFFRETTATI
(Esercizi di sottrazione e divisione). L'alligatore affamato riduce e divide sempre più in fretta la fauna. Devi salvare i pesci. Se risolvi tutto correttamente hai diritto ad un gioco supplementare. Più pesci riesci a salvare più a lungo potrai giocare.

CAPOVOLTO
Guarda le due figure. È necessario capovolgerne una? Stava all'incontrario? I colori sono uguali? Questo gioco è proprio un rompicapo.

UFO / VELOCI COME IL FULMINE
Ecco un programma che consente di apprendere concetti e poterli sviluppare. Il tutto giocando. Questo programma comprende due giochi di aritmetica, per bambini a partire da quattro anni.

Cassetta
Disponibile da Autunno 1984.
Necessario: registratore di programmi.

UFO
Sul video appare un disco volante che si libra sulla terra. Successivamente appare un numero nel cielo. Tu devi fare scendere sulla terra altrettanti marziani. Se hai eseguito tutto correttamente, il premio sarà un rutilante spettacolo pirotecnico.

VELOCI COME IL FULMINE
Sul video appaiono brevemente delle facce grasse che ridono e ti viene richiesto quante di queste facce hai visto. Se la tua risposta è esatta appaiono altre facce. Più numerose sono le risposte esatte, tanto minore diventa il tempo per osservare le facce che appaiono.

AUFGEPASST / BATTAGLIA DEGLI INSETTI
Questo programma, realizzato da esperti pedagoghi, permette di apprendere diversi concetti e di svilupparli, il tutto giocando. Questo programma comprende due giochi di aritmentica per bambini a partire da sei anni. Dietro delle carte, contrassegnate da lettere dell'alfabeto, sono nascosti 20 Brueche. Prova, scoprendo due carte, a trovare due Brueche uguali. Il computer ti chiede se i Brueche sono uguali. Se rispondi esattamente ottieni un punteggio che all'inizio è più elevato... logico, ogni inizio è difficile.

Cassetta
Disponibile Autunno 1984.
Necessario: registratore di programmi.

BATTAGLIA DEGLI INSETTI
Un gruppo di insetti rossi e uno di insetti neri marciano l'uno verso l'altro. Si incontrano. (Si scontrano) Ne resta una parte. Dopo una scelta che ti propone il computer rimetti in corsa il numero di insetti che, dopo un altro incontro (scontro) consenta di non avere più resti.

GOLF / LE TRAVI GEMELLE
Giocando si impara è proprio il caso di dire seguendo questo programma che comprende due giochi di aritmetica per bambini a partire da 7 anni.

Cassetta
Disponibile da Autunno 1984.
Necessario: registratore di programmi.

GOLF
Stai giocando su un campo da golf che ha complessivamente 18 buche. Rialzi sabbiosi e laghetti rendono difficoltoso far giungere la pallina in buca. Devi determinare con esattezza la direzione e la distanza che questa deve percorrere. Gioca a golf contro i tuoi genitori, fratelli o amici. Alla fine del gioco il computer ti dirà chi ha battuto il minor numero di colpi.

LE TRAVI GEMELLE
Il computer ti mostra una lunga trave e di questa anche diversi spezzoni. Devi decidere se unire questi spezzoni oppure se togliere qualche spezzone dalla trave intera. Ogni gioco consente solo una possibilità di ottenere una trave lunga come quella mostrata all'inizio del gioco.

BOCCONE / FRECCE INDICATRICI
Anche i più piccoli possono imparare l'aritmetica divertendosi. Questo programma comprende due giochi di aritmetica per bambini a partire da 4 anni.

Cassetta
Disponibile da Autunno 1984.
Necessario: registratore di programmi.

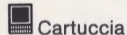
BOCCONE
Il pesce grosso tenta di prendere il pesce piccolo. Tu salvi il pesce piccolo solo se, prima che venga mangiato da quello grosso, riesci a risolvere 20 operazioni di aritmetica. Se ti riesce, come premio puoi pescare con l'amo dei numeri. Ma fai attenzione: il grosso squalo tenterà di mangiarti i numeri pescati.

FRECCE INDICATRICI
Sul video appaiono delle frecce che alternano la loro direzione verso destra o verso sinistra... Batti sulla tastiera del computer quanti sono i passi (gli spostamenti) che compiono le frecce nelle due direzioni. Se la tua risposta è esatta, puoi farti comporre (dal computer) una figura con le frecce.

La gestione: un'attività divertente.

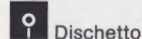
ATARI trasforma certe operazioni del vostro Home Computer, quali scrivere, calcolare o impostare l'organizzazione della vostra attività, in un piacevole divertimento. Se intendete esaminare in modo dettagliato l'organizzazione della vostra casa o se volete gestire un'attività all'esterno dell'ambito domestico, ATARI vi propone svariati modi per svolgere le vostre operazioni in maniera semplice, precisa e professionale.

ATARIWRITER

È un programma per l'elaborazione dei testi che funziona su tutti gli Home Computer ATARI, perchè nella pratica cassetta a 16 K di memoria sono racchiuse tutte le informazioni necessarie per l'elaborazione dei testi. Per esempio correzioni istantanee, spostamenti rapidi di intere parti del testo o organizzazione della pagina con pochissime operazioni. ATARIWRITER esegue inoltre certe funzioni che molti altri programmi per l'elaborazione dei testi non possono effettuare: vi può fornire ad esempio la visualizzazione dell'impaginazione del testo prima di procedere alla stampa e vi permette di scrivere facilmente testi su doppia colonna. E per poter preparare la stesura di documenti particolari da indirizzare solo ad un determinato numero di persone, ATARIWRITER vi offre persino la possibilità di impostare a vostro piacimento la struttura della lettera. Inoltre, ogni testo potrà essere registrato ed archiviato sia su cassetta che su dischetto. Vi accorgerete che ATARIWRITER è un programma insostituibile per la video-scrittura di lettere, rapporti, poesie, inviti, saggi e novelle.

Cartuccia

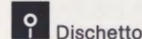
Necessario: 16 K RAM, stampante.
Facoltativi: Disk Drive o registratore di programmi.

VISICALC

Un programma che combina la semplicità e la familiarità di un calcolatore tascabile con lo schermo elettronico e le ampie capacità di memoria del vostro Home Computer ATARI. Se trattate investimenti, registrazioni fiscali, inventari, valutazioni dei costi o progetti d'affari, questo utile strumento per l'organizzazione finanziaria potrà calcolare in pochi secondi le risposte ai vostri problemi, indicarvele sullo schermo e poi stamparle su carta. Una delle caratteristiche più vantaggiose di VISICALC è la sua capacità di ricercare alternative finanziarie: per richiedere una soluzione alternativa basta modificare un numero della matrice di 254 righe per 63 colonne e VISICALC ricalcolerà istantaneamente tutti i vostri dati e vi indicherà i nuovi risultati in modo da poter esaminare gli effetti che possono avere le vostre decisioni prima ancora di averle prese.

Dischetto

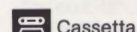
(Disponibile solo in inglese).
Necessario: 16 K RAM, Disk Drive.
Facoltativo: stampante.

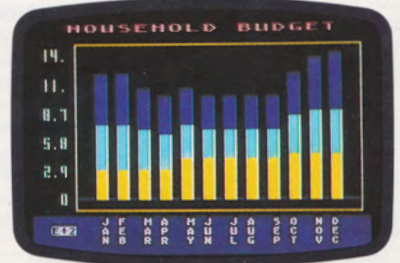
I CONTI DI CASA

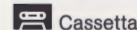
Perchè non stabilire con maggiore precisione, impostando uno schema chiaro, dove vanno a finire le vostre entrate e quali sono gli eventuali punti da rivedere? Con il programma I CONTI DI CASA potrete realizzare un budget ed esaminare i risultati, porvi traguardi da raggiungere e notare i vostri progressi verso gli obiettivi prefissi. Questo pratico programma, disponibile su due dischi, può raggruppare dettagliatamente oltre 125 voci nelle 13 diverse categorie di spese per ogni mese, e 25 voci in ognuna delle 5 categorie di entrata; e in più vi fornirà numerosi promemoria che vi terranno costantemente aggiornati sulla vostra situazione contabile.

Dischetto

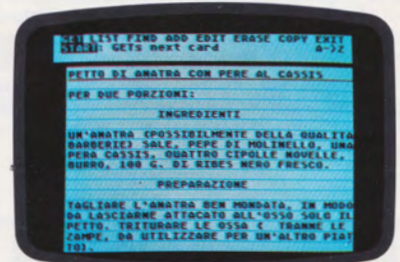
Disponibile da Autunno 1984.
Necessario: 16 K RAM, Disk Drive.
Facoltativo: stampante.

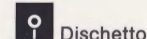
STATISTICA

Con questo programma è ora possibile eseguire in pochi secondi analisi statistiche che una volta richiedevano ore. Basta registrare i dati nel programma per ottenere poi un'ampia gamma di calcoli statistici: media, moda, mediana, deviazioni standard, varianti, derivate, valore quadratico medio. E grazie alla capacità di revisione dei computers ATARI, ogni dato errato può essere velocemente e facilmente corretto.

Cassetta

Disponibile da luglio 1984.
Necessario: 16 K RAM, registratore di programmi.
Facoltativi: stampante, Disk Drive.

GRAFICA

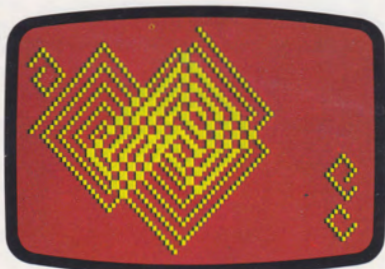
Un'altra possibilità di analisi statistica è fornita dal programma GRAFICA e dalle sue immagini a colori con cui realizzare automaticamente diagrammi e grafici, oppure utilizzare il Joystick per tracciare disegni bi-o tridimensionali. Vi accorgerete di come è facile in questo modo riuscire a riconoscere le tendenze, a interpretare i dati e ad organizzare le informazioni. Questo programma vi offre un modo unico ed inconsueto per analizzare numeri sia nel campo degli affari che in ambito scientifico, didattico e persino personale.

Cassetta

Disponibile da luglio 1984.
Necessario: 16 K RAM, registratore di programmi.
Facoltativo: Joystick.

L'ARCHIVIATUTTO

Ecco un programma per la gestione dei dati relativi all'ambito domestico. Una risposta a tutte quelle volte che vi siete chiesti "...So che deve essere da qualche parte... Ma dove?" Se non riuscivate più a reperire la musicassetta di Pavarotti, le vostre ricette preferite, gli indirizzi utili o le liste dei compleanni, esiste ora la possibilità di avere tutto a portata di mano! Una volta registrate le informazioni, il programma L'ARCHIVIATUTTO vi permetterà di memorizzare, revisionare ed accedere a qualsiasi dato in maniera rapida ed efficiente.

Dischetto

Disponibile Autunno 1984.
Necessario: 16 K RAM, Disk Drive.
Facoltativa: stampante.

Scoprite i linguaggi della nuova generazione.

La programmazione è una delle attività più entusiasmanti e gratificanti che possiate intraprendere con il vostro Home Computer ATARI. Qualsiasi sia il vostro livello d'esperienza in questo settore, o qualsiasi sia il genere di programma che vogliate impostare, esiste un linguaggio di programmazione ad hoc per le vostre esigenze.

ATARI MICROSOFT BASIC II

ATARI MICROSOFT BASIC è un linguaggio in virgola mobile con una precisione di 16 cifre. Le sue ampie capacità grafiche e sonore lo rendono il tipo di linguaggio ideale per i programmatori più creativi. Per evitarvi il noioso compito di numerazione dei programmi più lunghi, ATARI MICROSOFT BASIC vi propone un pratico sistema per l'auto numerazione delle istruzioni. Ed inoltre esistono appositi sistemi di comando per l'impostazione e realizzazione di stampati particolari. I messaggi di errore vengono dettagliatamente descritti in lingua inglese, e solo dopo che avrete dato il via al vostro programma. In questo modo non rischierete di perdere il filo logico durante la scrittura del programma. Potrete inoltre inserire varie "stringhe" in qualsiasi punto del vostro programma e creare gruppi multidimensionali di variabili e di "stringhe" all'interno dello stesso programma. La documentazione allegata vi illustrerà tutte le caratteristiche ATARI, uniche nel loro genere, come la definizione della serie di caratteri, i parametri cromatici e sonori ed altre ancora. ATARI MICROSOFT BASIC vi offre molti utili comandi aggiuntivi, è più rapido del linguaggio ATARI BASIC ed è particolarmente indicato per lo sviluppo del software più avanzato.

Cartuccia AX 2025
Necessario: 16 K RAM per la sola cartuccia minimo 32 K RAM per l'utilizzo del Disk Drive.
Facoltativa: stampante.

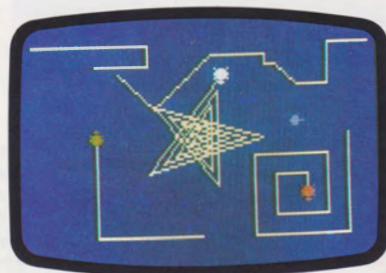
ATARI MACRO ASSEMBLER E REVISORE DEI TESTI

I programmatori più esperti e gli analisti di software sanno che lo sviluppo di ogni programma complesso richiede un lungo lavoro di messa a punto e revisione. In questo caso il linguaggio ATARI MACRO ASSEMBLER ed il TEXT EDITOR diverranno per voi strumenti insostituibili. Invece di essere costretti a cambiare una variabile o un valore riga per riga, questo programma vi offre la possibilità di revisione globale, compiendo poche e semplici operazioni. Con il linguaggio ATARI MACRO ASSEMBLER potrete inoltre cambiare i colori, revisionare i grafici e modificare i suoni dei vostri programmi senza dovere ribattere ogni singolo valore. La possibilità di controllo di elenchi, i vari riferimenti e le tabelle parametriche vi offrono una notevole capacità di controllo sulle operazioni di programmazione. Ogni serio programmatore dovrebbe toccare con mano i vantaggi proposti dal linguaggio ATARI MACRO ASSEMBLER e dal TEXT EDITOR.

Dischetto CX 8121
Necessario: 32 K RAM, Disk Drive.
Facoltativa: stampante

ATARI LOGO

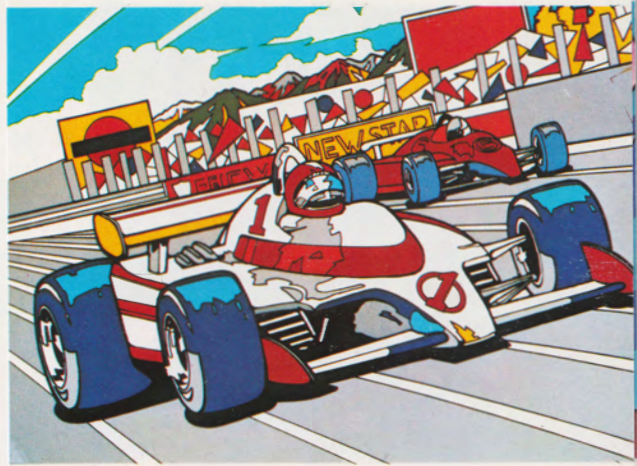
Inserite nel vostro computer un modulo del linguaggio di programmazione ATARI LOGO ed entrate immediatamente in un mondo in cui il pensiero logico e matematico divengono una seconda natura. ATARI LOGO è molto semplice: anche i bambini in età pre-scolare possono esplorare concetti profondi in termini a loro facilmente comprensibili. Questo linguaggio è però facilmente espandibile, in modo da consentire anche ai programmatori più esperti di soddisfare le loro esigenze creative. Gli studenti di tutte le età potranno finalmente capire certi concetti di geometria, matematica o fisica utilizzando il programma TURTLE GRAPHICS (I grafici delle tartarughe) nel linguaggio ATARI LOGO arricchito dalle nuove capacità sonore e cromatiche degli Home Computer ATARI. Animate la vostra fantasia e create nuovi video-giochi impostando e controllando i percorsi dinamici delle quattro tartarughe di questo programma in ATARI LOGO.
ATARI LOGO è stato sviluppato in base ai concetti dell'intelligenza artificiale, come l'elaborazione di elenchi. Parole ordinarie e persino frasi possono essere rimosse, modificate e trasformate, per simulare la complessità e la ricchezza di vocabolario del linguaggio umano.

Cartuccia RX8032
Necessario: 16 K RAM.
Facoltativi: stampante, registratore di programmi o Disk Drive.

ASSEMBLER EDITOR

Grazie alle funzioni veloci e molto efficienti, è difficile superare le prestazioni di programmazione del linguaggio ATARI ASSEMBLER EDITOR. Esso utilizza abbreviazioni ed acronimi simili alla lingua inglese e vi consente di impostare programmi nel linguaggio del computer senza dover operare direttamente in bits ed in bytes. I programmatori che già usano il linguaggio BASIC apprezzeranno la possibilità di poter creare subroutines e di inserirle nei programmi in BASIC; le routines vi permetteranno di risparmiare tempo e preziosi spazi di memoria quando svilupperete grafici complessi ed effetti sonori.

Cartuccia CX 4003.
Necessario: 8 K RAM (i programmi più lunghi richiedono più memoria RAM).
Facoltativi: Disk Drive, stampante.

Per giocare sfidandosi.

ATARI vi offre il meglio nel campo dei video-giochi: nuove dimensioni spaziali, avventure al centro della terra, foreste dove si muovono gorilla, e tanti altri ancora; solo ATARI porta in casa vostra tutte le emozioni visive e sonore dei video-giochi ora sul mercato.

STAR RAIDERS
(I predatori stellari).
Non vi trovate nello spazio, ma nell'unità di controllo di una navicella che deve aprirsi un varco tra gli incrociatori di Zylon. Stabilite con il computer i vostri obbiettivi, centrateli nel mirino della vostra artiglieria e fate fuoco! STAR RAIDERS è stato proclamato video-gioco dell'anno nel 1982!

Cartuccia CXL4011
1 giocatore
Necessario: 8 K RAM, Joystick.

DEFENDER
In qualità di salvatore di una razza aliena, vi trovate a sorvolare un paesaggio bruciato nell'intento disperato di salvare umanoidi atterriti da gruppi di spaventosi esseri che li stanno per attaccare.

Cartuccia CXL4025
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

GALAXIAN
Gruppi di invasori dallo spazio si stanno avvicinando minacciosi alla terra e solo voi siete nella posizione di sconfiggerli.

Cartuccia CX4024
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

ROBOTRON
All'inizio fu una scoperta sensazionale. L'uomo costruì i Robotroni, una specie così avanzata di robot, che non avevano più bisogno del loro inventore per pensare ed agire. Ma i Robotroni sono riusciti addirittura ad attaccare il loro inventore. Ora sono decisi a distruggere l'umanità e a trasformare i pochi superstiti in distruttivi esseri Rigenerati.
La vostra missione: preparatevi immediatamente al contrattacco. Salvate gli esseri umani sopravvissuti.

Cartuccia RX8033
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

MISSILE COMMAND
La vostra missione è: salvaguardare la sicurezza del paese, tenendo lontani i missili ICB puntati su di esso. In questo gioco il destino di sei città principali dipende dalla vostra abilità e dalle vostre operazioni strategiche.

Cartuccia CXL4012
1 o 2 giocatori
Necessario: 8 K RAM, Joystick.

POLE POSITION
Immagini grafiche ed effetti sonori reali di un vero Gran Prix esploderanno nella vostra stanza in forma di video-gioco con questo emozionante programma ATARI! Completate un giro in un tempo di qualificazione, percorrete a velocità supersonica la pista del Gran Prix Fuji e gareggiate all'ultimo respiro con i conducenti delle altre vetture che tenteranno a tutti i costi di superarvi.

Cartuccia RX 8034
1 giocatore
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

MOON PATROL

Siete l'impavido pilota di una Moon Buggy e la vostra missione consiste nel far correre il vostro veicolo sulla superficie lunare il più rapidamente possibile. Tenetevi pronti a saltare enormi crateri e mine ed a far esplodere massi sulla superficie lunare. Preparatevi a combattere contro uno sbarramento di UFO, carri armati nemici e pericolosissimi missili a bassa quota. Il vostro percorso è diviso in 5 sezioni, che vengono visualizzate dal contatore in basso sullo schermo. Le X lungo il percorso segnalano le distanze. Più in fretta completate il percorso, più punti realizzate: occhio al cronometro quindi!

Cartuccia RX8057
1 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

JOUST

Intraprendete una corsa avventurosa a cavallo di uno struzzo cercando di arrivare primi al traguardo e di disarcionare gli altri giocatori. È un divertente passatempo per uno o due giocatori.

Cartuccia RX8044
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

QIX

La vostra corsa all'interno del tracciato che appare sullo schermo al fine di completare tutte le caselle di cui consiste lo schema, è continuamente ostacolata da esseri minacciosi che impediscono le vostre mosse.
È un gioco di strategia d'azione, diverso da tutti gli altri, con un numero infinito di possibili risultati.

Cartuccia CXL4027
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

JUNGLE HUNT

Lo scopo di JUNGLE HUNT è di salvare la tua compagna dalle grinfie dei due cannibali che dopo un'ardua lotta durata per ore, l'hanno sopraffatta e rapita. Per salvarla dovrai oltrepassare quattro serie di ostacoli: le liane della foresta della morte, i coccodrilli del fiume dei rettili, una frana di macigni e le lance dei due cannibali mascherati. Il numero di vite che ti rimane viene mostrato in alto a sinistra dello schermo. Hai circa otto minuti a disposizione per compiere la tua missione di salvataggio. Un cronometro in alto allo schermo inizia il conteggio alla rovescia a 5000. Guadagnerai più punti se salvi la tua compagna in fretta; quindi non stare a perdere tempo.

Cartuccia RX8049
1 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

DIG DUG

L'allegro giardiniere vuole soltanto dissotterrare i suoi frutti ed ortaggi preferiti, ma prima dovrà sconfiggere i draghi ed i mostri che stanno di guardia.

Cartuccia RX8026
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

CENTIPEDE

Il millepiedi, insieme ai suoi compagni, il ragno, la pulce e lo scorpione, sta strisciando verso di voi, aprendosi la via tra i funghi sparsi qua e là. Ma non preoccupatevi, loro sono tutte creature amichevoli sino a che voi riuscirete a tenerle ad una certa distanza da voi.

Cartuccia CXL4020
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

PAC-MAN

È sicuramente il video-gioco più famoso da quando ATARI produsse PONG. E solo ATARI porta in casa vostra l'omino-mangia-punti originale, con i fantasmi che gli danno la caccia, con i colori vivaci, e tutte le divertenti emozioni che tale gioco regala!

Cartuccia CXL4022
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

MS PAC-MAN

Ecco la "First Lady" d'America nel campo dei video-giochi! Guidate MISS PAC-MAN, perennemente affamata, attraverso una gran quantità di punti che vorrà mangiare, di frutti e di fantasmi che le daranno la caccia, producendo divertenti effetti sonori e stupende immagini grafiche!

Cartuccia RX8043
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

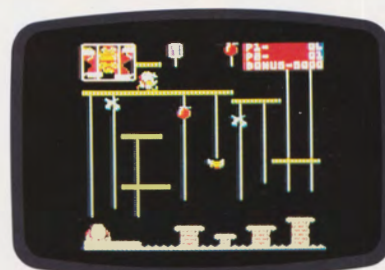
DONKEY KONG

DONKEY KONG rapisce la ragazza di Mario, la porta nel suo rifugio e sfida l'intrepido piccolo eroe ad aprirsi la strada per riuscire a liberarla. È un gioco classico ed emozionante!

Cartuccia RX8031
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

DONKEY KONG JUNIOR

Ecco un altro dei divertentissimi giochi che ATARI porta a casa vostra: quando Mario il carpentiere cattura DONKEY KONG, DONKEY KONG JUNIOR gli dà la caccia attraverso tutta la giungla nel tentativo di salvare il suo babbo!

Cartuccia RX8040
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

MARIO BROTHERS

Il vostro compito consiste nell'aiutare Mario, il falegname e suo fratello Luigi, a far piazza pulita delle bestioline che infestano la loro casa. - Realizzate dei punti sbarazzandovi delle bestioline sui pavimenti, raccogliendo monete e gettoni premio e superando in astuzia Slipice, l'uomo di ghiaccio. All'inizio del gioco avete diritto a tre o cinque turni (vedi varianti di gioco), e vi verrà aggiudicato un altro turno di gioco ogni 20.000 punti realizzati. Quando tutte le bestioline sono state eliminate dallo schermo, inizia una nuova ripresa. Nelle varianti di gioco che prevedono un solo giocatore, sarete voi stessi al controllo di Mario, nelle varianti a due giocatori, uno controlla Mario e l'altro Luigi.

Cartuccia RX8051
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.

PENGO

Colpite i nemici altrimenti sarete punti! In questo gioco vi troverete a spingere un pinguino attraverso un campo di blocchi di ghiaccio e dovrete far sì che esso riesca a colpire le pericolose mosche glaciali prima che esse lo pungano. Congelate questi piccoli e temibili insetti prima che essi riescano a raggiungere il vostro pinguino. Prima riuscirete ad aprirgli la strada, più punti riuscirete a totalizzare!

Cartuccia RX8045
1 o 2 giocatori
Necessario: 16 K RAM, Joystick.